

A.P. Funk  
Föderale Boris -Jelzin- Universität des Ural  
Jekaterinburg, Russland

## **KOMMUNIKATIVE SPIELE ALS MOTIVATIONSINSTRUMENT FÜR FREMDSPRACHENERWERB**

**Zusammenfassung:** Bei Fremdsprachenunterricht, sowohl in der Schule, als auch an der Universität werden meist grammatikalische Strukturen studiert und natürlich schriftliche Übungen durchgeführt. Diese Tatsache ist eine unabdingbare Notwendigkeit, die Studierende der Fremdsprachen zu genügend hoher Kompetenz im richtigen Ausdruck ihrer Gedanken bringt. Doch in Zusammenhang mit der Betonung auf die Komponente der Grammatik entsteht oft eine Lücke im kommunikativen Kompetenzbereich der Studenten bzw. der Schüler. Was sollte man machen, um das zu verbessern? Die Antwort dieses Artikels lautet: Kommunikative Spiele bei dem Unterrichten einzusetzen.

**Schlüsselwörter:** fremdsprache, Unterricht, kommunikative Spiele, Kommunikation, Kompetenz.

А.П. Функ  
Уральский федеральный университет имени первого Президента  
России Б.Н. Ельцина  
Екатеринбург, Россия

## **КОММУНИКАТИВНЫЕ ИГРЫ КАК ИНСТРУМЕНТ МОТИВАЦИИ В ОВЛАДЕНИИ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКОМ**

**Аннотация:** При обучении иностранному языку в школе или университете часто упор делается на изучение грамматических структур или выполнение письменных заданий. Тем не менее, работая преимущественно с грамматикой, возникает пробел в

развитии коммуникативной компетентности студентов и учеников. Что нужно сделать, чтобы эту ситуацию исправить? В этой статье автор дает ответ на этот вопрос – это использование коммуникативных игр на занятиях.

**Ключевые слова:** иностранный язык, урок, коммуникативные игры, коммуникация, компетенция.

Was fördert eigentlich das Spiel? Bestimmt kann man bemerken, dass die Komponente des Spieles fähig ist zu gefallen und tatsächlich gefällt einer beliebigen Generation, sowohl den Kindern des jüngeren Alters, als auch den Schülern und Studenten, als auch den Lehrern bis über 60 Jahre. Es existiert kein solches Alter, in dem der Mensch das Vergnügen vom Spiel nicht erfahren würde, und dies kann man bei dem beliebigen Unterricht, Workshops, Seminaren u.a. merken. Das Spiel trägt zur Entwicklung des kreativen Denkens, der situativen Kompetenz und der Fähigkeit bei und zeigt alle vorhandenen kommunikativen Fertigkeiten der Schüler und Studenten in einer freien, nicht schablonenhaften Form, wobei man sich nur nach aufgegebenen Spielregeln richtet. In der authentischen Situation wird zwar die Komponente einer unbekannten Situation künstlich gefördert: Die Teilnehmer können doch kaum vorausahnen, was man sie fragen bzw. ihnen sagen wird, wie sich in dieser oder jener Situation andere Teilnehmer verhalten werden, wie sie selbst reagieren oder antworten (sollten). Mit anderen Worten, charakteristisch für die authentische Situation ist das Defizit der Informationen für die Teilnehmer, den sie erraten müssen – so reiht sich hier das Prinzip der Auffüllung von informativen Leerstellen ein. Das kommunikative Spiel leistet somit einen Beitrag für die Praxis in der fremdsprachlichen Situation.

Man kann einige Typen der kommunikativen Spiele aussondern:

- Erfragung und Mitteilung der Informationen;
- Meinungsausdruck;
- Dialogentwicklung;
- Rollenspiele.

Wir werden diese Typen von kommunikativen Spielen etwas näher betrachten.

**Erfragung und Mitteilung der Informationen:** die Teilnehmer tauschen verschiedene Informationen aus, nicht nur über die Dritten, sondern auch über sich. Außerdem wird ihnen das Wissen aus verschiedenen Kulturbereichen angeboten (z.B. über deutsche Städte, bekannte Persönlichkeiten usw.).

Eines der einfachen Beispiele – das Spiel «Stell die Personen fest»: die Teilnehmer werden in Paare geteilt und jedem Paar werden 2 Formulare mit identischen Namen, aber fehlenden Daten ausgereicht (zum Beispiel, Geburtsdatum, Wohnort, Größe, Gewicht, Augenfarbe usw.). Die Teilnehmer fragen sich gegenseitig und beantworten die gestellten Fragen, ergänzen die fehlenden Informationen in ihren Bögen.

**Meinungsausdruck:** die Teilnehmer äußern ihre Meinung zu einem bestimmten Thema (Sympathie, Antipathie, Überzeugung usw.)

z.B. das Spiel: «Was denkst du über ...». Es sind einige Fotos mit verschiedenen Namen verteilt und evtl. einige Redemittel, die helfen können (es wäre wünschenswert bei der A1-A2-Stufe). Die Teilnehmer sollen einander Fragen über die Menschen von den Fotos stellen und beschreiben sie und Ihre Sympathie oder Antipathie ihnen entgegen ausdrücken.

**Dialogentwicklung:** Teilnehmer sollen den Dialog zum angegebenen Thema möglichst lang entwickeln.

Eines der komplizierteren Beispiele ist das Spiel «Pro-Kontra-Debatte» (Deutsch: Wortschlacht). Der Sinn dieses Spiels besteht in einer Diskussion zwischen zwei Teams, die nach bestimmten Regeln ablaufen und mit einer Abstimmung enden soll. Im Mittelpunkt sollte irgendein aktuelles oder aufregendes Thema stehen, das keine(n) der Teilnehmer gleichgültig lässt. Zum Beispiel: Ist die gleiche Schulform für alle Schüler nötig?; Sollte man alle aggressiven Computerspiele verbieten?; Sollten die Maßnahmen gegen Verstöße beim Straßenverkehr verschärft werden?; Ist die Chipkontrolle der Menschen wirklich nötig? usw.

Zu diesem Thema sollten möglichst viele Teilnehmer diskutieren und eigene Meinungen äußern, danach werden überzeugende Argumente gesammelt, um das Ergebnis der Abstimmung zu beeinflussen. In der Debatte erwerben die Teilnehmer die Kompetenz im argumentierten Herangehen und im Ausdruck eigener Meinungen, sowie üben das Zuhören und das Verständnis fremder Meinungen und Argumente, das rechtmäßige Herangehen an die Lösung von wichtigen Fragen.

Damit die Diskussion erfolgreich stattfindet, sollte man sich an die nächste Reihenfolge halten:

1) Frage- bzw. Problemstellung, die die Teambildung von Anhängern «dafür» und «dagegen» zulässt. Es ist auch das 3. Team der «Unentschiedenen» möglich, falls solche in ihrer Auswahl nicht ganz sicher sind. Als ihre erste Aufgabe kann die Aufnahme aller Argumente (pro und kontra) in 2 Spalten sein, wonach sie feststellen müssen, welche der Positionen ihnen zusagt. Es ist besser, zuerst die kleinen Teams bis zu 5 Personen zu bilden, die nach den Ergebnissen ihrer Argumente einen Vertreter auswählen («Anwalt»).

2) In der 2. Phase geschieht die «Reorganisation», bei der der Moderator (der Lehrer) in der Mitte sitzt, rechts und links von ihm entsprechend «Anwälte» der Positionen «dafür» und «dagegen». Die übrigen Teilnehmer setzen sich auf die Stühle in großen Gruppen «dafür» und «dagegen».

3) Der Moderator erteilt das Wort den Anwälten. Jeder von ihnen soll im Laufe der im Voraus bedingten Zeit den Standpunkt seines Teams äußern (zum Beispiel, 1-2 Minute).

4) Nach jeder Rede können die Teilnehmer aus dem Saal Fragen stellen, auf die Anwälte antworten müssen.

5) Danach geht die Erörterung und die Diskussion des ganzen Publikums der Reihenfolge nach. Im Laufe der Diskussion können die Anhänger «pro» und «kontra» (außer «Anwälte») ins entgegengesetzte Team bei der Veränderung der Meinung übergehen. Nach den Ergebnissen der Debatte wird die Abstimmung durchgeführt.

Der Sinn solcher Debatte besteht nicht nur in der Bildung von eigener Meinung, sondern auch in der Fähigkeit zu argumentieren, fremden Argumenten zuzuhören und auf sie richtig zu reagieren. Die Teilnehmer solcher Spiele erlernen somit auch die demokratische Streitkultur.

Die Dauer von einer Debatte kann gewöhnlich ca. 1 Stunde dauern.

**Rollenspiele:** es werden die Rollen verteilt und künstlich die Konfliktsituationen erschaffen, die man während der Kommunikation der Teilnehmer lösen muss.

Zur Planung und Durchführung der Rollenspiele ist es nötig, sich nach solchen Fragen zu richten: Welche Situation oder welches Ereignis wird dargestellt; wie viel Rollen muss man verteilen; welche Interessen stellen die Teilnehmer vor; auf welche Weise unterscheiden sich die Teilnehmer in den ihren Ansichten?

Die Vorbereitungsphase verläuft auf folgende Weise:

1) Die Rollen werden verteilt; 2) Man bespricht, auf welche Weise die Teilnehmer sich in den ihnen zugeteilten Rollen benehmen sollen; 3) geschieht die Planung des Szenariums; 4) die Teilnehmer trainieren in ihren Rollen und besprechen, was sie verbessern könnten; 5) Es wird beachtet, dass das Spiel zur vorher bedingten Frist beendet wird.

Bei der Durchführung eines Rollenspiels bleiben die Beobachter nicht nur Zuschauer, sondern gewissermaßen auch Richter bzw. Mitleidende, achten darauf, was die Teilnehmer sagen, wie sie aufeinander reagieren und wie sich das Szenarium vom Anfang an und bis zum Ende entwickelt.

Nach den Ergebnissen eines Rollenspiels folgt normalerweise die Besprechung. Die Leiter der Teams erzählen über eigene Eindrücke (ob es den Teilnehmern gelang, glaubwürdig die zugeteilten Rollen zu spielen, ob das Team die Regeln einhielt, ob die Aufgabe erfüllt wurde, was in diesem Spiel besonders bemerkenswert ist). Am Ende der Erörterung beschreiben die Teilnehmer eigene Empfindungen während des Rollenspiels kurz und bemühen sich, nützliche Empfehlungen für das weitere Verhalten im realen Leben zu finden.

Für die Anfänger in der Fremdsprache sollte man die Aufgaben eines kommunikativen Spieles auf Grundlage des bereits erlernten Materials zwecks seiner praktischen Anwendung und der Bildung von künstlichen situativen Umgebungen basieren. Doch je höher das Sprachniveau ist, desto weniger obligatorisch ist die Vorbereitungsbasis, da die Schüler alle grammatikalischen Strukturen und den Wortschatz vollkommen ausnutzen können, die sie während des Lernens bereits ergriffen haben. Die kommunikativen Spiele können sowohl in Paaren, als auch in großen Teams angewendet werden. Man sollte bloß im Voraus einen passenden Raum für die Möglichkeit der Fortbewegung der Teilnehmer der gegebenen Spiele finden. Die Rolle des Lehrers besteht in der Vorbereitung und der Überlassung von notwendigen Ressourcen und Informationen, in der Unterstützung und der Anleitung, in der Beobachtung der Teilnehmertätigkeit und evtl. einer Analyse ihrer Fehler für die weitere Korrektur in der Arbeit mit dem ganzen Team. So erwerben die Teilnehmer während des Rollenspieles die Fertigkeiten und die Erfahrung der Überwindung von Konflikten im realen Leben.

So lassen alle o.a. Arten der kommunikativen Spiele zu, im Fremdsprachenunterricht verschiedene Kompetenztypen zu verwenden: sowohl die Anwendung der grammatikalischen Strukturen, als auch die Entwicklung des Wortschatzes, der Phraseologismen und der Ausdrücke,

der neuen Fertigkeiten des sozialen und kulturellen Verhaltens in verschiedenen Situationen, der Konzentration usw. Die Vielfältigkeit der Spiele erlaubt den Lehrern und Hochschullehrern diese Methode abwechslungsreich anzuwenden. Und immer wieder kommen faszinierende Erfahrungen sowohl bei (Hochschul-) Lehrern als auch bei ihren Schülern bzw. Studenten vor, die den Lernprozess immer mehr attraktiv machen und die Teilnehmer zu neuen Ideen im Fremdsprachenerwerb motivieren.

## **LITERATURVERZEICHNIS**

1. Hans Hirling: Das große Buch der 1000 Spiele. Freiburg, Basel, Wien, 2006.
2. Wolfgang Mattes: Methoden für den Unterricht. Kompakte Übersichten für Lehrende und Lernende. Braunschweig, Paderborn, Darmstadt, 2011.
3. Michael Drecke, Wolfgang Lind: Wechselspiel. Interaktive Arbeitsblätter für die Partnerarbeit im Deutschunterricht. Berlin-München-Wien-Zürich, 2011.
4. Susanne Daum, Hans-Jürgen Hantschel: 55 kommunikative Spiele. Deutsch als Fremdsprache. Stuttgart, 2018.